DIGITAL E GRATUITA • PARA LER NO TABLET, SMARTPHONE E PC

REVISTA

JOGO VÉIO

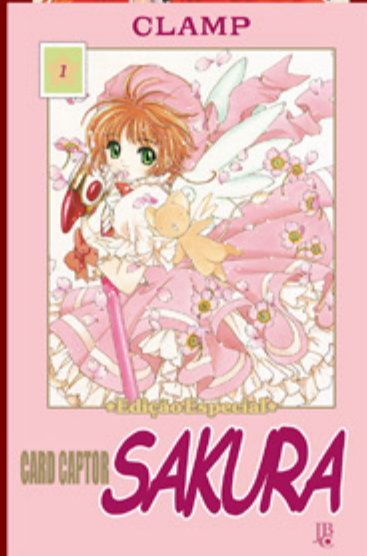
JOGOVEIO.COM.BR

Nº04

SONIC THE HEDGEHOG

RELEMBRE A SAGA DO OURIÇO NA GERAÇÃO 16-BIT

• SONIC 4 DE SNES • TOP 10 MASCOTES
• CABO VÍDEO COMPONENTE

E MAIS: TURMA DA MÔNICA NOS CONSOLES DA SEGA + ENTREVISTA ESPECIAL

POR ROBSON GOMES

Para conferir os trabalhos do Robson, você pode acessar a página dele no Facebook (O Fantástico Mundo de Rob) | **https://goo.gl/Rqzh6Z**

EDITORIAL

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

Editor-chefe:
Eidy Tasaka

Editores Assistentes:
Fabio Zonatto
Lucas Rodrigues

Redação:
Eduardo Paiva
Daniel Nunes
Ítalo Chianca
Mario Camara
Vinicius Eleno

Revisão:
Soraia Barbosa

Participação Especial:
Caio Hansen [RetroGeek]
Diego Ramires
Fabio Michelin [GamesCare]
Nando Bastos [Pixhitt]
Robson Gomes

NA VELOCIDADE DA LUZ!

São poucos os jogos dignos de serem considerados lendas. E mais difícil ainda é encontrar aqueles que resistiram ao tempo e à tecnologia em constante transformação. Mario e Zelda são exceções, sob a brilhante tutela de Shigeru Miyamoto e um time de conto de fadas que é capaz de se reinventar a todo momento.

Na outra ponta da corda temos o nosso ouriço azul, tão maltratado nos últimos anos. Salvo algumas incursões bem sucedidas, a verdade é que a veiarada está carente de bons jogos do Sonic desde... o Dreamcast?

A diferença entre a lenda e os jogos comuns é que, mesmo com todas essas intempéries, nós ainda nos mantemos esperançosos a cada anúncio da SEGA. Que o recém lançado (e bem avaliado) Sonic Mania seja capaz de reconduzir a franquia de volta aos trilhos e aos bons tempos do Mega Drive, as estrelas maiores da quarta edição da RJV.

E tem mais! Tem Sonic 4 de SNES, tem dica sobre Vídeo Componente, tem Top 10 Mascotes e mais um monte de conteúdo bacana, feito com muito carinho! Corre que a revista está especial!

Véio, o veloz

ÍNDICE

REVISTA JOGO VÉIO #4:

Enviem suas cartinhas para o e-mail **contato@jogoveio.com.br** que a gente responde com prazer!

JUNIOR, TEM RECADO!

Ariane Franco

A RJV é a melhor revista para lembrar o tanto que estou velha!

Ainda continuo jogando, só que apenas através dos emuladores! E também compro consoles novos, mas no fim acabo jogando os retrôs!

PS: Júnior, meu amor! Sou mais viciada em jogos que você! XD

Uma véia! Que honra receber a sua cartinha, Ariane! E o Júnior que se cuide, porque o trono de gamer do casal parece estar em jogo! ;)

RJV DE PAPEL, SERÁ?

Ravel Baggio

Fala, veiarada!

Agradeço profundamente pelas revistinhas que vocês disponibilizam para a gente ler pelo site, e espero muito ainda por ver uma versão física!

Tenho um N64 com muitos cartuchos e o jogo frequentemente. Quero ler muitas análises e, quem sabe, alguns segredos sobre esse console tão querido!

Adoro o trabalho de vocês! Forte Abraço!

Fala, véio Ravel!

Obrigado pelo carinho e pela cartinha! Pode ter certeza de que em breve o Nintendo 64 vai ganhar capa aqui na RJV!

Sobre a versão física, nós estamos buscando patrocinadores. Quem sabe em breve não temos novidades? ;)

FÃ DE REVISTAS CLÁSSICAS!

Felipe Barrozo Dias

Saudações do passado, Véio!

Cara, não acredito que ninguém acertou a primeira tela maluca! Muito fácil! Mas enfim, só tenho elogios para a publicação! Muito boa!

Desde o fim da revista OLD!Gamer, apesar de os livros estarem sensacionais, e da revista Game Senior, estávamos sem periódicos sobre os nossos amados jogos antigos!

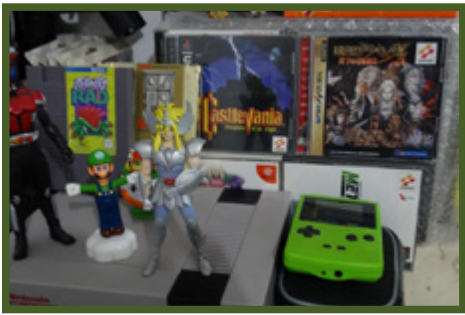
Deixo uma sugestão: gostaria de ver uma edição com a história das revistas de videogame do Brasil, desde o surgimento até o fim das publicações clássicas, em meados dos anos 2000.

Abraços do passado (se é do passado, é por trás! Que sem vergonhice é essa?), e até a próxima!

Véio Felipe, nós estamos aqui para honrar a memória da OLD! e da Game Senior! Quem sabe um dia não atingimos o prestígio das duas publicações, não é? Sonhar não custa nada!

Sobre a sua sugestão: A-DO-RA-MOS! Vamos entrar em contato com as equipes das revistas para tentar reunir material! Fica atento!

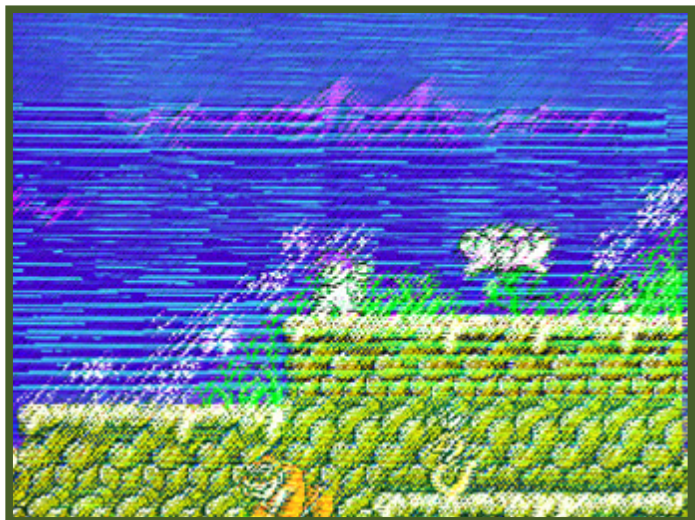
CASTLEVANIA!

Olha a coleção do Véio Joamir Santana! Ele nos escreveu para mostrar o quanto é fã da franquia Castlevania, tema da última edição da RJV!

TELA MALUCA

Goof Troop, veiarada! O último Tela Maluca foi bem facinho, né? Recebemos vários e-mails da galera e agradecemos pela participação! Eis os vencedores:

Rafael Sobreira, Joamir Santana, Daniel Tavares, Ewerton Baco, Pablo Alves, Luciano Pimentel, Luiz Fernando Fernandes, Fabio Moron, Eduardo Moura, Rafael Quadra, Felipe Barrozo Dias e Diego J. P.

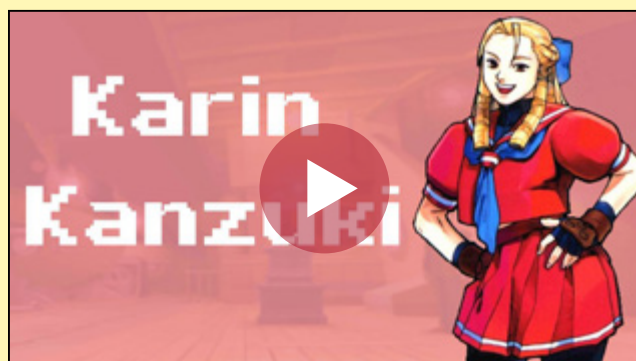
Vamos subir um pouquinho o nível nessa edição, só pra testar se vocês estão espertos! Dessa vez o jogo é de NES, e tem relação com um dos últimos textos que soltamos no nosso site no mês de julho!

Mandem seus e-mails pra gente, no **contato@jogoveio.com.br**.

VÉIOTUBERS

CANAIS PARCEIROS DO JV

SORA GAMER

No canal da Sora Gamer você encontra muitas informações sobre games em análises, vídeos nostálgicos e de curiosidades. Apesar de não falar apenas sobre jogos antigos, o canal está sempre trazendo conteúdos sobre jogos retrô em um dos seus principais quadros que se chama Retrogames.

CLIQUE AQUI PARA CONHECER O CANAL

ASILO NA MÍDIA

JOGO VÉIO NA BOCA DO POVO!

Rolou no último dia 19 de agosto, no Rio de Janeiro, o evento Geek Pocket, que reuniu dezenas de artistas digitais, além de uma série de atrações para entreter a veiarada.

Entre os paineis apresentados no evento, um se destacou ao comentar a ascenção da moda Retrô no universo dos filmes, jogos e... Revistas de videogame! Repararam na Revista Jogo Véio no fundo? Chique, não?

A discussão foi conduzida por **JP Moraes** (E), **Caio Hansen** e **Sidney Rodrigues** (D), do podcast **Retrogeek**.

PIXEL NINJA

O NINJA MAIS ZUERO DOS RETROGAMES

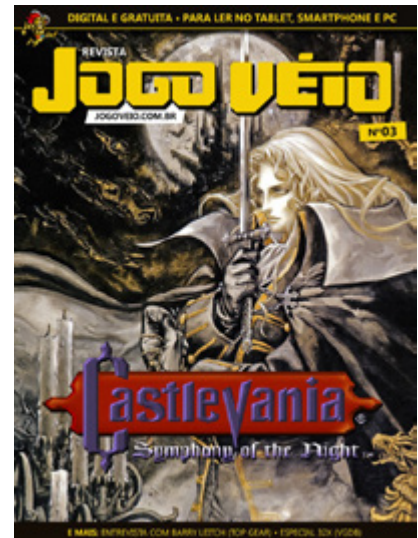
Pixel Ninja - 004 chrono - turtles

facebook.com/nbastos6

LEIA TAMBÉM

VOCÊ JÁ LEU NOSSAS EDIÇÕES ANTERIORES?

EDIÇÃO 02 - MAR/2017
THE KING OF FIGHTERS '97

EDIÇÃO ESPECIAL 01 - MAI/2017
ESPECIAL: JOGOS DE CPS-1

EDIÇÃO 03 - JUN/2017
CASTLEVANIA: SOTN

100% gratuita e digital, a Revista Jogo Véio pode ser lida no seu Smartphone, Tablet ou PC. Clicando nas imagens acima você tem acesso às edições anteriores, além de poder conferir o nosso site. Divulgue para os seus amigos nas redes sociais, e-mail, sinal de fumaça... Vamos propagar o resgate aos velhos tempos e colaborar com o crescimento do maior Asilo Retrogamer do Brasil.

REDES SOCIAIS

ACOMPANHE O JOGO VÉIO

Fanpage Asilo Retrogamer Twitter YouTube

TÚNEL DO TEMPO

JUNHO, JULHO & AGOSTO - 1997

Viaje no tempo conosco! Veja aqui os jogos que deram o que falar há vinte anos! E boa parte deles ainda dá um caldo!

REVISTAS DA ÉPOCA

Super GamePower #31
Junho 1997

Ação Games #118
Agosto 1997

*Scans cedidos pelo site RetroAvengers.com.br

FATOS MARCANTES DO MUNDO

01/07
Fim do Império Britânico

04/08
Morre Jeanne Calment, a pessoa que mais tempo viveu em toda a história, aos 122 anos.

13/08
Estreia da série animada South Park

HARVEST MOON

Natsume / Junho de 1997

Primeiro título da série, Harvest Moon mostrou que a vida de um fazendeiro pode ser muito complexa e agitada. Limpar o terreno, podar as ervas daninhas e conhecer os diferentes tipos de hortaliças são habilidades imprescindíveis para quem deseja se dar bem nesse incrível simulador de fazendas. Farmville e Colheita Feliz? Meras imitações desse clássico da Natsume, lançado há duas décadas.

STAR FOX 64

Nintendo - Julho de 1997

N64

O primeiro jogo da série Star Fox foi revolucionário, apresentando gráficos tridimensionais ainda no Super Nintendo. Houve, inclusive, uma continuação, que só agora vai ser revelada para o público junto com a versão mini do console.

Star Fox 64 era, até então, a continuação direta do título original, introduzindo diversas mecânicas novas para a franquia, com multiplayer para até quatro jogadores, além de combate terrestre e aéreo. Jogaço!

CARMAGEDDON

Stainless Games - Julho de 1997

Quer um jogo polêmico? Então vá de Carmageddon que não tem erro: é sangue e tripas pra todo lado!

Banido em diversos países ao redor do mundo, Carmageddon premiava os jogadores que atropelassem mais pedestres. Como se isso não fosse o bastante, os carros ainda eram equipados com diversos tipos de armamento, tudo para maximizar a carnificina. Outros tempos, não?

FINAL FANTASY TACTICS

Squaresoft / Junho de 1997

FFT é de longe o spin-off mais bem sucedido da franquia. Mais do que isso, é também o mais amado!

Seu estilo de movimentação e batalha é bastante peculiar, com o jogador se movendo por uma espécie de tabuleiro quadriculado em visão isométrica.

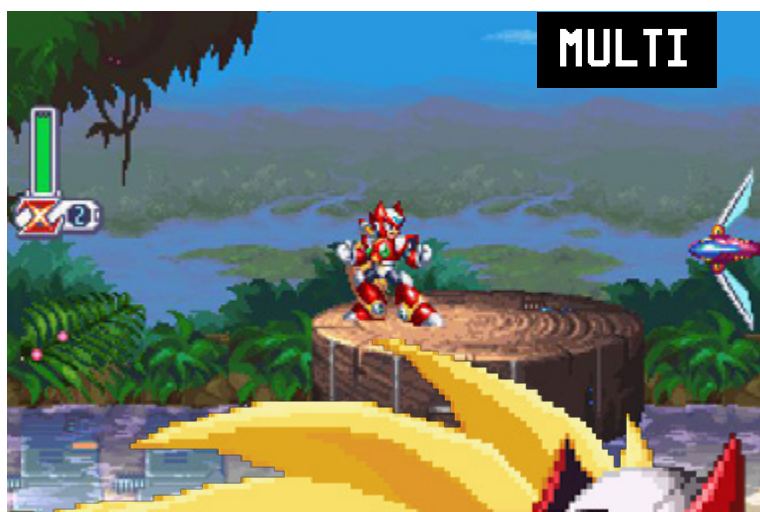
A trama é marcante: você está no controle do cadete Ramza Beoulve, no meio de um conflito militar que pode decidir o destino do mundo.

MEGAMAN X4

Capcom - Agosto de 1997

MULTI

Megaman X4 chegou para consolidar de vez a série X como a queridinha dos jogadores! De quebra, trouxe diversas transformações no visual e trilha sonora, graças ao poder de fogo do Saturn e PlayStation. Os sprites foram aumentados, assim como o nível de detalhes das fases e dos inimigos. Era o início da fase dourada de Megaman X e Zero nos consoles da quinta geração.

Participe das nossas enquetes no Facebook acessando o grupo Asilo Retrogamer:
http://bit.ly/asiloretrogamer

OS 10 MAIS: MASCOTES FAMOSOS

OS LEITORES DA REVISTA JOGO VÉIO VOTARAM NOS MASCOTES MAIS MARCANTES

"Fiquei de fora!"

O mundo dos games, desde o seu começo simplista e monocromático, sempre povoou nossas mentes com ambientações fantásticas e diversas. Cidades medievais, planícies pré-históricas, futuros apocalípticos. Sempre tivemos inúmeras opções para todos os tipos de gosto e de gamers. Mas qual ponto chave para tornar esses mundos tão fantásticos e marcantes? Seus personagens, é claro! O que seria do Reino dos Cogumelos sem Mario e seus amigos? Já imaginou Raccoon City sem Leon e Jill para combater zumbis? Não dá, né?

Um mascote nada mais é do que um representante visual de uma marca, uma imagem que faz você automaticamente se lembrar de algo. E como o assunto principal da revista é nosso velho conhecido Sonic, resolvemos fazer um Top 10 e puxar da lembrança os mascotes mais queridos e icônicos que marcaram nossas infâncias.

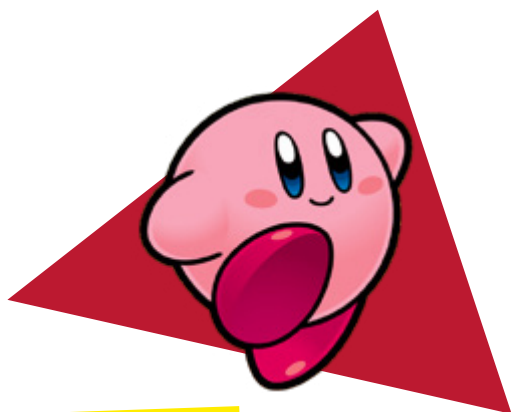
Fazer uma lista é sempre algo delicado e que nunca vai agradar a todos, portanto quando surgiu a ideia de fazer esse Top 10, logo me veio à cabeça fazer uma votação para montar essa honrada lista de personagens. Criamos uma enquete e vocês, queridos Véios, votaram. Agora vamos conhecer os dez mascotes preferidos do nosso Asilo Retrogamer! Ah, e se você não votou, fique ligado nas nossas redes sociais para participar de nossas futuras pesquisas!

10. PIKACHU

Esse famoso ratinho elétrico surgiu em 1996, quando Pokémon Green e Pokémon Red foram lançados no Japão, e em 1998 ganhou o mundo com o lançamento das versões ocidentais do jogo. É de longe o pokémon mais carismático e popular, tornando-se ícone da franquia e mais um mascote de peso para a Nintendo.

Em 1997 foi lançado o anime de Pokémon, estrelando Pikachu e Ash Ketchum e, 20 anos depois, ainda são os personagens principais da série. Aparece em outros jogos, além de filmes, card games e mangás. Chocante!

9. LINK

Mais um acerto da Nintendo e de Shigeru Miyamoto. Quando o primeiro Zelda foi lançado em 1987, nem o próprio Link deve ter imaginado que 30 anos e inúmeros jogos depois, ele ainda estaria salvando Zelda e Hyrule dos perigos. A cada novo jogo, Link se firmava cada vez mais como ícone da franquia e hoje figura como um dos personagens mais conhecidos da Nintendo e de todo mundo dos videogames. Aparece também em outros jogos como Mario Kart, Soulcalibur, Dynasty Warriors e outras mídias, como TV e quadrinhos.

8. KIRBY

Desde seu primeiro jogo em 1992 para Game Boy, Kirby continua o mesmo: uma bola rosa que flutua por aí salvando o mundo e comendo coisas. Criado por Masahiro Sakurai quando trabalhava para a HAL Laboratory, Kirby possui a capacidade de absorver criaturas e objetos, copiando suas habilidades. Apesar de toda sua simplicidade, possui mais de 30 jogos lançados além de seu próprio anime e mangá. Atualmente é uma das franquias mais fortes da Nintendo e um dos mascotes mais populares, no mesmo patamar de nomes de peso como Mario, Donkey Kong, Link e outros.

7. EARTHWORM JIM

Quem não se lembra de arremessar a vaca no começo de Earthworm Jim para Mega Drive? Se você já fez isso, sabe porque essa minhoca em trajes robóticos está no Top 10. Animações fluídas, visuais feitos a mão e uma ambientação diferente fizeram com que fosse eleito o melhor jogo de Mega Drive em 1994, com uma nota perfeita na revista GamePro. Não demorou muito até que, no ano seguinte, uma sequência fosse lançada. E apesar de Jim não aparecer em uma grande quantidade de games, seu carisma foi suficiente para ficar marcado como um dos grandes mascotes da geração 16-bit.

6. MEGA MAN

Conhecido como Rockman no Japão, é mais um mascote robótico da lista que vem deixando seu nome marcado desde 1987, quando seu primeiro game foi lançado para NES. É uma das caras mais conhecidas da Capcom e se tornou uma das franquias mais bem-sucedidas da empresa. Criação de Keiji Inafune, Mega Man já figurou em mais de 50 jogos para várias plataformas e subdivide-se em sete séries distintas. Em 2017 fará mais uma aparição na franquia Marvel vs. Capcom, onde novamente fará parte do time da empresa japonesa.

5. BOMBERMAN

É o robozinho mascote da série homônima que teve seu primeiro game lançado em 1983 para PC. Sua popularização começou em 1985 quando foi lançado para NES e desde então Bomberman apareceu em mais de 70 jogos, inúmeras plataformas, assim como animes e mangás.

Sua franquia é uma das mais bem-sucedidas comercialmente de todos os tempos e para provar sua força como mascote, recentemente foi anunciado mais um game da série, Super Bomberman R, para Nintendo Switch.

4. CRASH BANDICOOT

Criado pela Naughty Dog, esse carismático marsupial teve sua estreia no mundo dos games em 1996 e desde então tornou-se o mascote da Era de Ouro do primeiro Playstation. Crash é um bandicoot (sim, esse animal existe) geneticamente alterado pelo malvado Doutor Neo Cortex, seu arqui-inimigo e mesmo estando sumindo desde 2008, sempre deixou saudades e aquela esperança de que um novo jogo pudesse ser feito. Em 2017, uma versão remasterizada dos três primeiros jogos da série foi lançada para Playstation 4, provando que mais do que nunca Crash nunca deixará de ter um lugar de destaque no mundo dos mascotes.

3. ALEX KIDD

Desde sua estreia em 1986, Alex já estava acostumado ao papel central nos jogos – sendo o mais conhecido deles Alex Kidd in Miracle World, aquele mesmo que vinha na memória do Master System.

Até o final da década de 80, a carreira do pequeno orelhudinho viveu entre altos e baixos, chegando inclusive ao papel de mascote não-oficial da SEGA. Antes de Alex Kidd, esse posto era da simpática navezinha Opa-Opa, do arcade Fantasy Zone. Mas aí veio um certo ouriço azul...

2. MARIO

Criado por Shigeru Miyamoto, sua primeira aparição foi em 1981 no jogo Donkey Kong, onde era o incumbido de salvar a princesa das garras do então vilão DK. Mas foi quando ele ganhou seu título solo, o arcade Mario Bros, em 1983, que a parada começou a ficar séria.

Mario continuou salvando princesas e quebrando blocos para, rapidamente, se tornar o mascote oficial da Nintendo. Mesmo tendo perdido o primeiro lugar para Sonic neste Top 10, ele é um dos personagens mais conhecidos de todos os tempos, por gamers e não gamers.

1. SONIC

Capa da revista e topo da lista: Sonic dominou nossa edição nº4! Mas também não é para menos, desde 1991 ele é o garoto propaganda de seus jogos e da própria SEGA, tornando-se o mais novo mascote oficial da companhia e destituindo Alex Kidd do cargo.

Sonic surgiu como uma necessidade para competir com a Nintendo e seu encanador bigodudo e foi concebido por Naoto Oshima por meio de um pedido da empresa, que queria um jogo "capaz de vender mais de um milhão de cópias". Muitos personagens surgiram dessa demanda, mas Sonic foi o escolhido na época. Sábia decisão, não acham?

AUTOR **LUCAS RODRIGUES**

O relançamento de Turma da Mônica na Terra dos Monstros, além do MOD para Wonder Boy: The Dragon's Trap, são homenagens à altura da dentucinha!

A TURMA DA MÔNICA

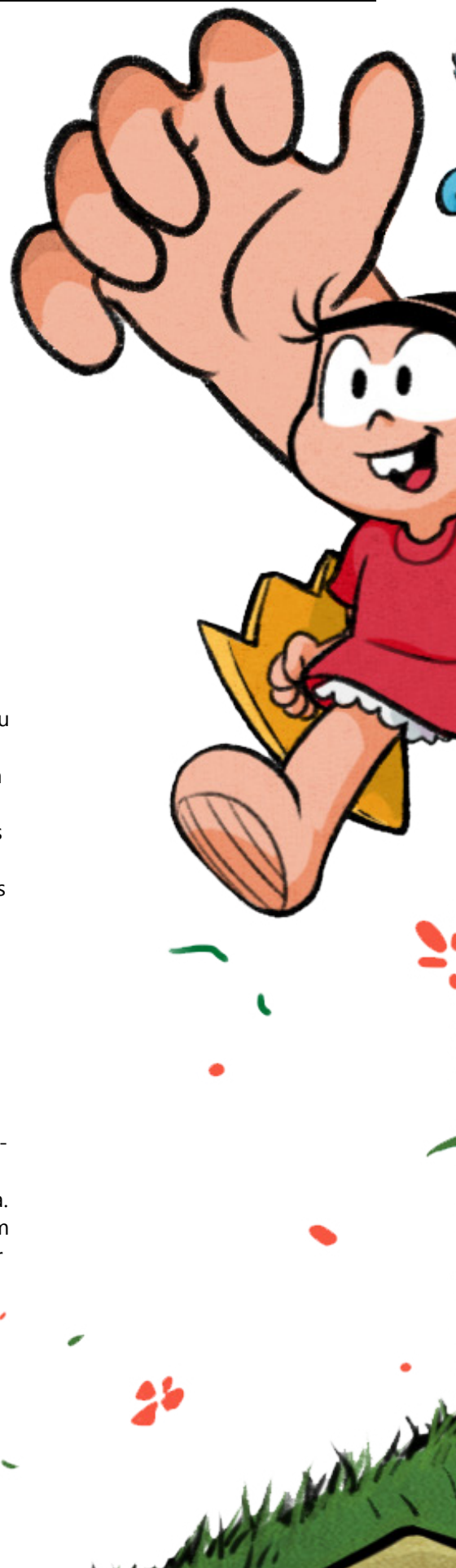
NOS CONSOLES DA SEGA

Para uma criança da década de 90, visitar bancas de jornais com os pais era sempre uma divertida aventura com direito a um cobiçado prêmio: gibi da Turma da Mônica. As revistinhas eram tantas, com tamanhos e personagens tão variados que era uma missão impossível escolher apenas uma para levar para casa. Às vezes até aparecia uma edição especial nas prateleiras com CD-Rom ou fita VHS para deixar as crianças loucas (e, consequentemente, os pais, pois pagariam por aqueles produtos).

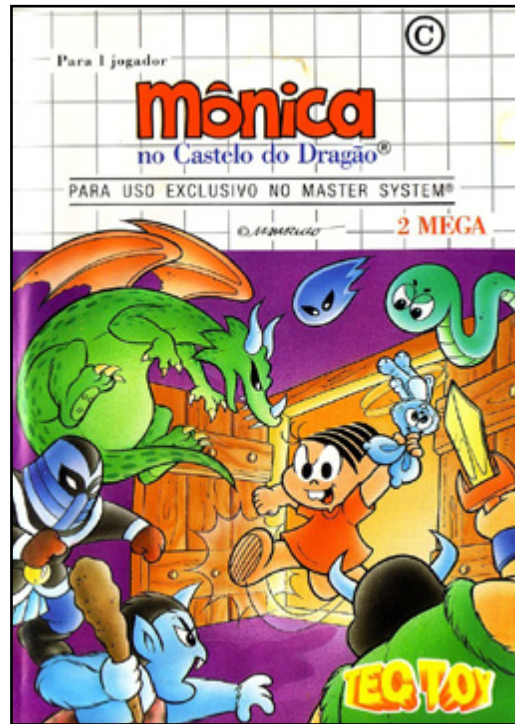
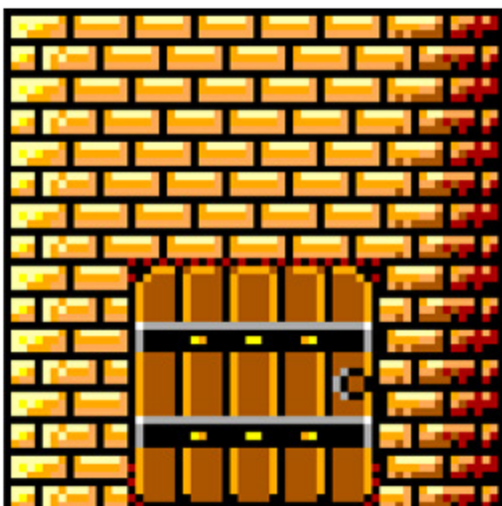
Mas não era apenas nas bancas que a filha de Maurício de Sousa conquistava a garotada. Tudo o que estava relacionado às crianças mais famosas dos quadrinhos era recebido positivamente pelo público infantil. Brinquedos como quebra-cabeças, dominó, sudoku, bolas, Jogo da Vida e até mesmo Banco Imobiliário com a cara da turminha invadiam os lares de milhões de brasileiros.

A Tectoy, sendo naquela época uma das líderes do mercado brasileiro de entretenimento infantil regado a tecnologia, também decidiu entrar na brincadeira. Dezenas de jogos interativos e minigames com a Turma da Mônica chegaram às lojas de brinquedos de todo o país graças à empresa. Porém, quando falamos de jogos, suas criações mais notáveis foram em parceria com a Sega, que dominava grande parte do público gamer da época com seus consoles de 8 e 16 bits - o Master System e o Mega Drive, respectivamente.

Infelizmente, os consoles nunca receberam jogos originais da Mônica. Todos são adaptações gráficas e textuais de jogos do Wonder Boy feitos pela Tectoy e Maurício de Sousa Produções, com autorização da Sega. São jogos de plataforma que utilizam elementos de RPGs de ação para dar um ar progressivo ao jogo.

Confira a curta e épica história de Mônica nos consoles da Sega:

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO

Foi lançado em 1991 para o Master System, sendo adaptado a partir do clássico Wonder Boy in Monster Land. No jogo, o Capitão Feio quer dominar o mundo para deixá-lo extremamente sujo e Mônica parte em uma longa aventura para impedi-lo. Assim como nos quadrinhos, a heroína ataca seus oponentes com seu coelho de pelúcia, Sansão. Durante o gameplay, é possível coletar moedas para comprar equipamentos novos, como botas, armaduras, escudos e até mesmo "Sansões" mais fortes. Embora o Capitão Feio apareça na tela inicial do jogo, ele não é encontrado durante o gameplay, sendo derrotado apenas no próximo título da série.

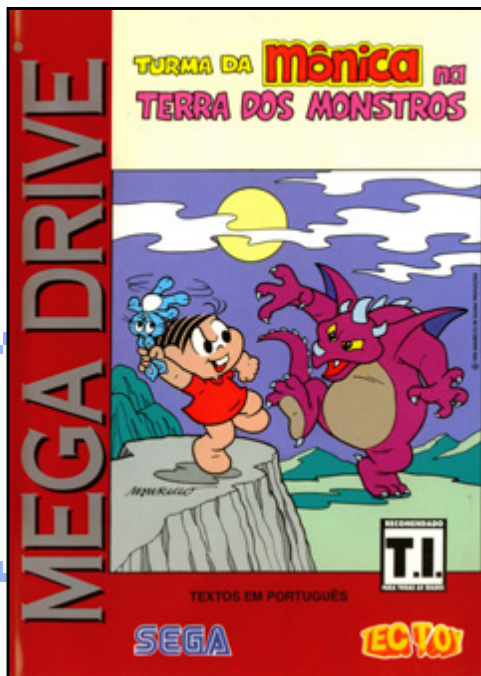
Mônica no Castelo do Dragão rendeu uma nova aventura para a turminha nos quadrinhos em 1992, denominada "Mônica contra o terrível exército do Capitão Feio", onde a baixinha precisa derrotar vários monstros do exército do Capitão Feio em um mundo localizado dentro de um cartucho de videogame.

Acima, a capa original do jogo, lançado para o Master System; ao lado, publicidade da TecToy veiculada nas revistas de games da época

TURMA DA MÔNICA EM: O RESGATE

Tido como o mais divertido jogo da Turma da Mônica nos consoles da Sega, é uma adaptação de Wonder Boy III para o Master System, lançado em 1992. A grande novidade proposta pela Tectoy foi a possibilidade de jogar com vários personagens da turminha. São eles: Cebolinha, Magali, Bidu, Chico Bento e Anjinho, além de uma pequena participação da Mônica na introdução do jogo. Cada um possui características diferentes durante o gameplay, como a possibilidade de voar, nadar e até mesmo atirar com uma escopeta.

Como o próprio nome do jogo indica, os cinco personagens vão atrás de sua amiga após seu desaparecimento. Há rumores que Capitão Feio foi o responsável pelo sequestro da baixinha de vestido rubro, e dessa vez ele não escapará de levar umas belas bofetadas.

TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS

Com a popularização do Mega Drive, Mônica e sua turma passaram a ter suas aventuras em 16-bit, tendo como alvo Wonder Boy in Monster World. A evolução gráfica e sonora são notáveis, mas o enredo continua bem parecido com o de Mônica no Castelo do Dragão. Basta avançar entre as fases batendo com seu coelhinho de pelúcia azul e coletar moedas para comprar equipamentos novos.

No jogo, Mônica sai para visitar seus amigos no País das Fantasias e descobre que este foi invadido por monstros. Além disso, a princesa Magali foi raptada, Cascão se perdeu e Cebolinha estava escondido na Vila Feliz com medo de ser a próxima vítima. Sendo a única capaz de resgatar seus amigos, Mônica decide ir em uma aventura para devolver a paz em todo o reino e colocar os monstros de volta em seu lugar.

Ao lado, a capa original do jogo, lançado em 1994; acima, um quadrinho da história que acompanhava o manual do jogo

Em 2017, a Tectoy voltou a apostar na nostalgia dos gamers e relançou vários de seus produtos. O Mega Drive chegou novamente ao mercado com uma pitada de inovação para aqueles que tinham o console em casa e querem relembrar os velhos tempos. O Atari FlashBack 7 com 101 jogos na memória veio para matar a curiosidade de muitos que apenas jogaram seus clássicos através de emuladores mal codificados. Entretanto, o produto mais relevante para os fãs de histórias em quadrinhos foi o relançamento do cartucho Turma da Mônica na Terra dos Monstros de Mega Drive.

É possível adquirir o cartucho pelo site oficial da Tectoy. Segundo a própria empresa, alguns componentes eletrônicos do produto foram modificados, pois a tecnologia não para de avançar, além de apresentar novas artes na embalagem e manual. Contudo, a boa e velha aventura continua a mesma.

Acima, a capa da versão relançada pela Tectoy em 2017; ao lado, evento de relançamento do Mega Drive com Stefano Arnhold (E), presidente do conselho da Tectoy, e Naoya Tsurumi (D), vice-presidente da Sega

ENTREVISTA: TDM MOD TEAM

O ano de 2017 não para de nos surpreender! Quando pensamos que jogar Turma da Mônica na Terra dos Monstros novamente em um console da Sega seria magnífico, eis que um time de desenvolvedores independentes denominado TDM Mod Team surge com um produto fantástico. Trata-se de um conjunto de arquivos que pode ser baixado gratuitamente para transformar o jogo Wonder Boy: The Dragon's Trap (o remake de Wonder Boy III lançado em 2017) em Turma da Mônica em: O Resgate. É praticamente reviver toda a aventura que tínhamos no Master System com um incrível aumento de qualidade na parte gráfica, jogabilidade e efeitos sonoros.

A equipe Jogo Véio entrou em contato com o time de desenvolvimento desse projeto para trazer detalhes do mod aos nossos leitores. Confira como foi a conversa entre Jogo Véio e TDM Mod Team:

Jogo Véio: Quem são as mentes envolvidas por trás do mod, e de onde surgiu a ideia de recriar a versão do game da Turma da Mônica?

Victor Hugo: Nós temos eu, o Victor Hugo, que sou responsável por toda animação dos personagens e pela adaptação do roteiro, a Thays que é responsável por toda a parte de ilustração e também das cutscenes do jogo, e por fim o Marco Antônio que foi o responsável por editar alguns efeitos sonoros do jogo, como as vozes do Capitão Feio e o efeito da arma do Chico Bento.

A ideia surgiu depois que saiu a versão de consoles do jogo. Eu vi que não tinha sido anunciado ainda a versão da turma da mônica e provavelmente não seria confirmado, então resolvi eu mesmo meter as caras e fazer este projeto. No final deu tudo certo e o mod acabou virando um sucesso!

Jogo Véio: Vocês têm algum background com a Turma da Mônica? Todos do time cresceram lendo os gibis da turminha?

Victor Hugo: De trabalhos mesmo eu nunca tive nada relacionado, mas eu sempre lia os gibis da turminha em casa, ou no colégio quando me metia em confusão e ia pra sala da coordenação (risos).

Marco Antônio: Eu lia muito quando um colega meu trazia a coleção dele para ficarmos lendo e desenhando os personagens. Se não me falha a memória, os gibis da Turma da Mônica foram os primeiros que eu li.

Thays: Eu cresci lendo os gibis da Turma da Mônica e até cheguei a conhecer o Mauricio de Sousa pessoalmente uma vez. Eu ainda não estava na faculdade, pude mostrar meus desenhos na época e ele me disse para estudar e me especializar em desenho, que eu tinha futuro.

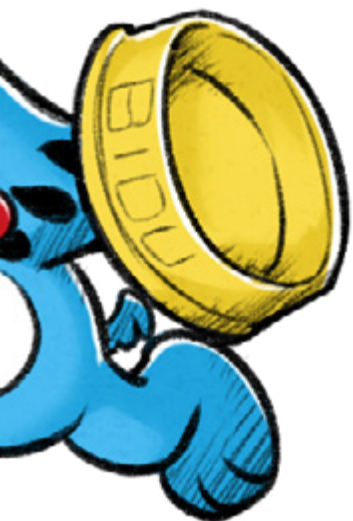
Jogo Véio: Quais foram as etapas envolvidas nessa transformação de Wonder Boy: The Dragon's Trap em Turma da Mônica em: O Resgate?

Victor Hugo: Primeiro foi começar a editar todas as animações dos personagens, deu bastante trabalho pois nem todas as animações se encaixavam muito bem com os personagens da turma, sem contar que eu tinha que pegar as referências do jogo de master system para certas poses - o que foi bem difícil de adaptar para o visual moderno. Depois disso foi a vez da Thays preparar as ilustrações usando o material dos sprites para ter uma referência do estilo do traço, visto que adaptamos para uma versão "Wonder Boy" da Turma da Mônica. Por último, o Marco fez a edição de alguns efeitos sonoros para fechar o mod.

Jogo Véio: Quais foram os maiores desafios enfrentados durante o processo de criação?

Victor Hugo: o maior desafio, sem dúvida, foi o Anjinho. As animações do personagem Homem-Pássaro eram muito diferentes do Anjinho, e ele também possui uma tocha, o que foi bastante complexo de adaptar pois você tem um número de poses fixas ao fazer a animação. Fora ele, o Chico Bento também deu bastante trabalho com o movimento da sua arma e as poses dele ao abaixar e atirar.

Marco Antônio: Meu maior desafio foi extrair a voz do Capitão Feio das fontes que eu tinha. Primeiramente, Victor procurou alguns vídeos da Turma da Mônica no YouTube e me passou. Havia muitas 'samples' boas, só que tinham as trilhas de background no fundo, o que dificultou muito o uso delas. Fora que outro desafio era limpar a voz sem perder qualidade. Foi um trabalho árduo, embora tenha sido o menor dos trabalhos.

Thays: Tive dificuldade com pequenos detalhes. Os personagens

têm pequenas diferenças na anatomia e isso me confundia muito. Várias vezes desenhei a Magali com o formato da cabeça da Mônica e só percebia depois.

Jogo Véio: Vocês possuem outros projetos na área de jogos?

Victor Hugo: Sim, nós temos um projeto que estávamos trabalhando antes mesmo de fazer o mod. Infelizmente estamos empacados por falta de programadores, mas agora com o sucesso desse mod vai ficar mais fácil encontrar gente interessada em trabalhar conosco.

Jogo Véio: O trailer do mod no canal de vocês conseguiu a incrível marca de mais de 30.000 views em apenas quatro dias. Além disso, soubemos que até Omar Cornut (diretor do título original) aprovou a ideia e ajudou a disseminá-la. Passou pela mente de vocês que o projeto teria tamanha repercussão?

Victor Hugo: Eu já tinha uma ideia que poderia fazer bastante sucesso, pois joguei muito o jogo na época e sabia do grande sucesso que tinha, e também pelo número de pessoas que já pediam pela versão Turma da Mônica antes mesmo do remake sair.

Jogo Véio: E para finalizar, poderiam listar seus personagens favoritos da Turma da Mônica?

Victor Hugo: As histórias da Magali eram sempre as mais engraçadas, e no jogo ela também é a minha favorita.

Marco Antônio: Franjinha e Cebolinha são meus personagens preferidos. Franjinha é um cara que gosta de fazer experimentos, testar coisas e é bem inteligente. Já o Cebolinha tinha seus 'planos infalíveis', que me divertiam muito na infância. Posso dizer que tenho características desses dois personagens.

Thays: Sempre gostei da Mônica, pois quando criança me identificava com ela. Hoje em dia gosto muito de ler as tirinhas do Do Contra.

Não conhece a GameVicio?

A **GameVicio** é hoje um dos mais famosos sites especializados em games e tecnologia do Brasil, com mais de 1 milhão de membros registrados ávidos por conhecimento e dispostos a colaborar da melhor forma possível para ajudar os demais.

Ao contrário de outros sites, onde o visitante é um mero espectador, a **GameVicio** possibilita que o usuário se torne parte do time publicando suas notícias, vídeos, opiniões e dúvidas.

Fundada em 2003 a **GameVicio**, possui um acervo gigante de informação e curiosidades, com milhares de notícias, vídeos e informações no fórum.

Mais que um simples site, a **GameVicio** é um meio de Entretenimento, que socializa pessoas e promove o conhecimento e informação.

A **GameVicio** também dá todo apoio a projetos como a **Revista Jogo Véio**, como parceira importante para difundir conhecimento, entretenimento e informações para a comunidade gamer brasileira.

Faça parte da nossa comunidade!

Site da GameVicio:
https://www.gamevicio.com/

Fanpage oficial no Facebook:
https://www.gamevicio.com/faceGV

Canal oficial no Youtube:
https://www.gamevicio.com/canalGV

Twitter oficial da GameVicio:
https://www.gamevicio.com/twitterGV

Toda edição nós vamos recordar um jogo raro aqui na Revista Jogo Véio. Para estrear, vamos de Earthbound, o segundo título da série Mother.

EarthBound (SNES)
RPG - HAL Laboratory
JP 1994 / US 1995
Grau de raridade: 7/10

AUTOR **CAIO HANSEN**

Toda edição temos um redator convidado de um dos nossos sites parceiros. O escolhido da vez foi o RetroGeek podcast. Conheça já: **http://retrogeek.com.br**

SONIC 4 NO SNES?

QUANDO O SONIC PULOU A CERCA

Você já jogou Sonic The Hedgehog 4? Não aquele polêmico jogo lançado pela Sega e dividido em dois episódios. Estou falando do Sonic 4 de Super Nintendo. Não acredita? Eu também não acreditei na época, mas trata-se de um hack do jogo Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos, do ratinho velocista Ligeirinho, com alguns sprites substituídos pelo nosso querido ouriço azul, que também era encontrado em cartuchos apenas com o nome Sonic The Hedgehog. Parece uma daquelas lendas de locadora, né? E bem que podia ser, viu?

Nos anos 90 o que sabíamos sobre games era o que líamos nas revistas especializadas, o que ouvíamos nos papos da escola e o que encontrávamos para alugar nas locadoras. Em um desses papos durante o recreio, um amigo comentou muito sobre o jogo do Sonic para Super Nintendo que ele havia alugado. Bom, já tínhamos conhecimento da rivalidade entre Sega e Nintendo e que Sonic era mascote da empresa azul e o Mario da vermelha. Imaginar um Sonic rodando em um Super Nintendo era tão estranho quanto assistir ao Pato Donald em um episódio do desenho do Pernalonga.

Numa visita à casa desse meu amigo, ele fez questão de ligar seu SNES para jogarmos o dito cujo um pouco, e eu fiquei chocado com o que vi. Primeiro, pelo fato de a história ser verdadeira, diferente do Sheng Long em Street Fighter II; e segundo pelo fato do Sonic 4 ser tão inferior ao Sonic 3 que eu havia conhecido há pouco tempo. Olhando bem pro cartucho era possível perceber que se tratava de pirataria, mas como o jogo do Ligeirinho nunca havia passado por nós, e o conceito de hack era desconhecido, apenas achamos que era algo feito nas coxas e vendido ilegalmente mesmo.

De onde saiu?

Esse hack foi "desenvolvido" pelos peruanos da Twin Eagles Group, que parecia ser especialista nesse tipo de "adaptação", trazendo no currículo um hack de um game do Bethoven com personagens de 101 Dalmatas, um do Chester Cheetah com Bananas de Pijamas, entre outros. Acontece que esse Sonic 4 rodou por muitas locadoras e camelôs do Brasil nos anos 90, em cartucho mesmo, com label própria e tudo. E isso, somado a popularidade em outros países, fez dele o trabalho mais popular da TEG.

Nem Ligeirinho e nem Sonic

Basicamente as mudanças feitas pela TEG foram a troca de alguns sprites e sons, além da retirada de alguns estágios. Começando pelo sprite do Ligeirinho que foi substituído pelos do Sonic em Sonic the Hedgehog 2 e 3 de Mega Drive.

Uma outra troca foi o das rodelas de queijo encontradas no decorrer do jogo, que viraram os tradicionais anéis dourados, apesar do som continuar o mesmo do jogo do ratinho. Nesse game os anéis não eram perdidos quando o Sonic se feria. Em vez disso, ele mantinha o contador de corações do original, inclusive sendo possível recuperá-los durante o gameplay.

Os tênis que garantiam mais velocidade ao ratinho mexicano foram substituídos por outros com o design dos tênis do Sonic. O som emitido quando pega o ítem também foi

Por mais incrível que possa parecer, o jogo original do Ligeirinho até que era divertido. Contudo, não teve jeito: acabou marcado por conta do famigerado hack do Sonic para Super Nintendo. Na página ao lado: Sonic e Mario em um cenário de masmorra? É a guerra dos 16-bit em sua plenitude!

O jogo é tão pirata, que até o boss usa tapa-olho! Ahoy!

trocado de "andale, andale" para "Sonic, Sonic", provavelmente sendo dublado pelo próprio pessoal da TEG. Outro item trocado foi uma imagem da cabeça do Ligeirinho, que garante vida extra, para, obviamente, a cabeça do Sonic. Por curiosidade, o trecho de "La Cucaracha" que toca ao conseguir esse item continua na versão hack, não fazendo sentido nenhum com o universo do azulzinho.

Também é possível coletar relógios que aumentam o tempo para concluir a fase. Mas morrer não é um grande problema, já que existem vários checkpoints espalhados por elas. Na versão original, Ligeirinho precisa resgatar seus amigos ratos das garras de um grupo de gatos. Cada checkpoint é um rato engaiolado que você libera. Na versão hack, os ratinhos foram trocados por um sprite de Mario que diz "Mario" ao ser resgatado ao invés de "gracias". Provavelmente uma zoada com o encanador da Nintendo por precisar da ajuda do Sonic, ou até com o próprio velocista por ter seu maior rival em vendas aparecendo em um jogo com seu nome.

Speedy Gonzales tem esse tom mais explorador, tendo de liberar os ratinhos sequestrados, apesar do personagem também ser velocista, destoando do estilo plataforma linear e acelerado que costumam ter os jogos do Sonic. Talvez por isso alguns estágios tenham sido retirados como a floresta diurna "Sleepy Rock", a cidade grande com seus andaimes, "Fiesta City", e a gelada "Snowy Cabins". Sonic 4 já come-

OUTROS HACKS E PORTS DE SONIC

Sonic 6 (Game Boy): Mais uma vez um jogo do Ligeirinho foi usado pra fazer um hack do Sonic. Dessa vez o, também desenvolvido pela Sunsoft, Speedy Gonzales de Game Boy, teve tela inicial, sprite do personagem e ordem das fases trocadas. Apesar do hack não ser trabalho da TEG, os mesmos problemas do Sonic The Hedgehog 4 são encontrados, com o agravante de que nem as rodelas de queijo foram substituídas por anéis e nem a música inicial dos Looney Tunes trocada por qualquer outra. O interessante é a fase "Ice Land" que possui as plaquinha com interrogação e Shuttle loop bem parecidos com os encontrados nos jogos do nosso amigo espinhoso.

Sonic The Hedgehog 2 (SNES): Esse sim "desenvolvido" pelos peruanos da TEG, Sonic The Hedgehog 2 é um hack do game Sparkster, substituindo os sprites do gambazinho pelos do ouriço. É possível encontrar apenas uma rom inacabada, sem troca de tela título, apenas o Sonic carregando o Jetpack e a espada do Sparkster, mas há boatos de que essa versão também foi comercializada em cartucho nos anos 90.

OUTROS HACKS E PORTS DE SONIC CONT.

Sonic 3D Blast 5 (Game Boy): Esse jogo com nome complicado, é um port do Sonic para o Game Boy e também chamou atenção e teve cartuchinhos distribuídos, principalmente na China. Usando o "3D Blast", que pegava o hype do lançamento do jogo de mesmo nome, e levando o número 5, possivelmente pra pegar a brecha entre o Sonic 4 de SNES e o 6 de também de Game Boy, esse game traz elementos de outros jogos do personagem. Tem Green Hill Zone e outras fases do primeiro Sonic de Mega Drive, tem vilões de Sonic 3 e até as fases bônus dos Sonics de Master System e Game Gear. Apesar disso, a jogabilidade e som são bem sofridos e de 3D Blast só a tela inicial mesmo.

Somari (NES): Esse é outro port muito engraçado e lembrado pelos gamers. Somari, mistura dos nomes SOnic e MARIo, foi desenvolvido pela Hummer Team, provavelmente em 1994, e distribuído principalmente em Hong Kong. É uma ótima adaptação do primeiro Sonic do Mega Drive, trocando o personagem principal por Somari, uma versão do mascote da concorrente usando os sapatos de Tails. Além de passar pelas principais fases de Sonic The Hedgehog numa versão 8 bits, Somari tem as mesmas habilidades de pulo giratório e Spin Dash que Sonic possui. Uma outra versão, Somari The Adventurer, pode ser encontrada para o Mega Drive.

ça no que era a segunda fase de Ligeirinho, "Surely Wood", uma floresta noturna, mas que teve seu fundo com cores alteradas para um tom avermelhado, talvez tentando simular o dia claro de uma possível Green Hill Zone, mas que só conseguiu deixar o jogo com cara de mal feito. Além dela o castelo "Ancient Keep", a espacial "Galactical Galaxies" e a marítima, "Ye Olde Bounty", foram mantidas.

Os chefes das fases também não tem nada a ver com o universo do Sonic. Nem sinal de Robotnik ou seus autômatos. Você vai enfrentar gatos, com características da respectiva fase, como o próprio nome do jogo original já entrega.

Nada dos movimentos padrões do nosso herói azul também. O Sonic tem exatamente os mesmos do Ligeirinho. Ele não gira quando pula e nem tem o Spin Dash. Também não é possível matar os inimigos pulando em cima de sua cabeça, para isso ele tem uma espécie de chute.

Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos é um jogo de plataforma e exploração bem competente e bonito, desenvolvido pela Sunsoft, a mesma que criou o Aero The Acro-Bat, outro mascote muito semelhante ao Sonic. Mas isso não garantiu que o hack tivesse essas qualidades. Todas as músicas do original foram removidas, exceto quatro faixas, uma das quais toca em quase todos os níveis. Ele abre mão do bonito mapinha que é mostrado entre cada fase, além da historinha inicial e também da conclusiva. Mostrando em seu final apenas os créditos, com a mesma imagem de tela de título de fundo e, por incrível que pareça, trazendo a frase: "Now SONIC and MARIO are good friends forever...", o que nos faz ter um pouco de carinho pelo game que no fim só queria trazer a paz aos gamers noventistas.

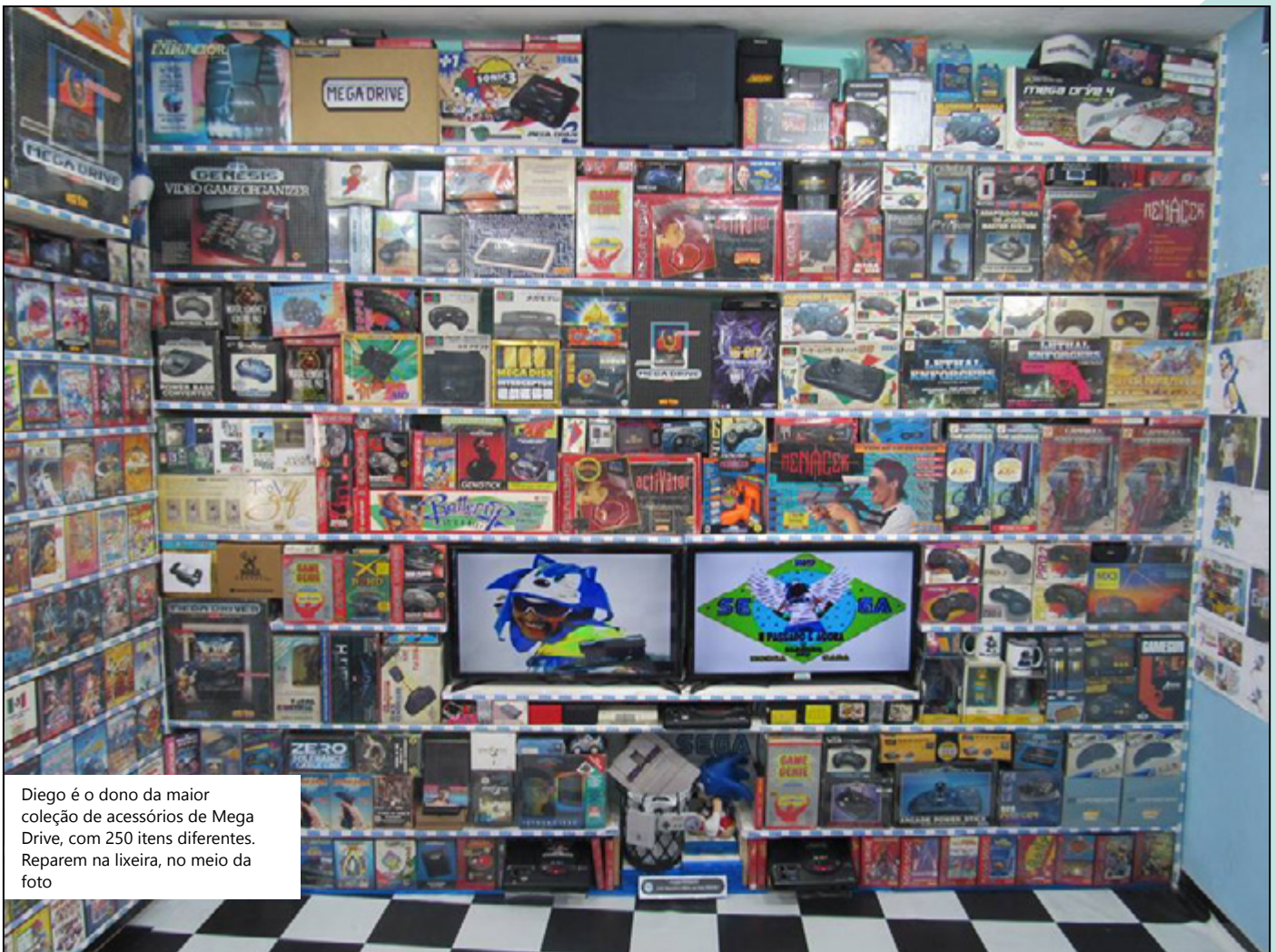
Vale ou não vale a pena?

Sonic The Hedgehog 4 de Super Nintendo é o tipo de jogo que merece ser lembrado por levar o Sonic aos donos de SNES, numa época em que Mario & Sonic at the Olympic Games nem era cogitado, e por garantir boas gargalhadas aos donos de Mega Drive que podiam se deliciar com os melhores jogos do personagem até então.

Vale também pra matar a curiosidade de um hack que fez história e se tornou mais conhecido que o jogo original. É possível encontrar os cartuchos da época sendo vendidos em sites de leilão, além da rom ser facilmente encontrado para download. JV

Eles levam o colecionismo a sério, fuxicando cada canto da internet e lojinhas perdidas atrás de itens novos! Inaugurando a seção, temos...

DIEGO RAMIRES

UCOLECIONADOR

Diego é o dono da maior coleção de acessórios de Mega Drive, com 250 itens diferentes. Reparem na lixeira, no meio da foto

O PASSADO É AGORA
SEGA
GAME GENIE
MEGA DISK INTERCEPTOR
GENESIS
Batter UP
FOR SEGA GENESIS
Tectoy
Nº VOL

AUTOR **FABIO ZONATTO**

Veloz como uma flecha, o ouriço azul revolucionou o mundo dos videogames ao oferecer uma experiência ágil, divertida e vibrante para os consoles da SEGA

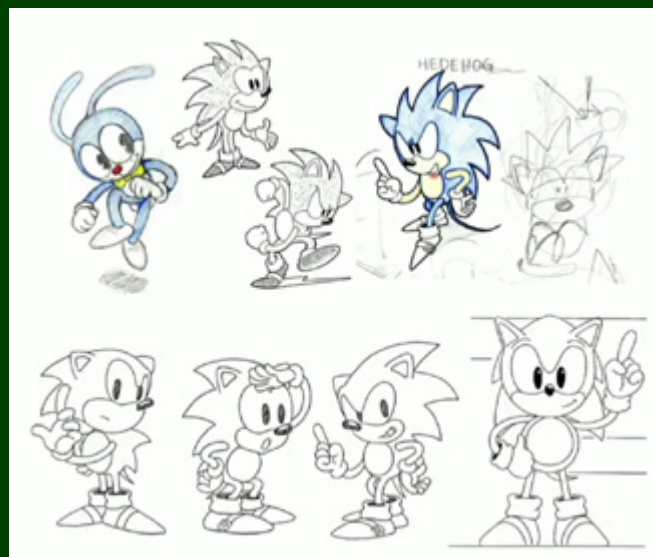
SONIC THE HEDGEHOG

4 GRANDES JOGOS DO MEGA DRIVE

Poucos personagens no mundo dos videogames trazem tantas emoções após um simples golpe de vista quanto Sonic, o ouriço (que muitos chamavam de porco-espinho) azul super-sônico mascote da tradicional Sega e que protagonizou momentos muito especiais na vida de incontáveis veteranos dos joysticks. E não sem razão: foi sob a vigia de Sonic que a sua empresa criadora travou a épica Guerra dos 16-bit contra sua arqui--rival – a Nintendo e seu encanador Mario.

Desde seu primeiro título, Sonic já impressionou: no Master System, o personagem elevou o hardware dos 8 bits ao máximo para trazer bons gráficos e velocidade completamente fora do normal, enquanto que no Mega Drive ele "fez barba e bigode" ao trazer qualidade sob todos os aspectos técnicos. De quebra, ainda vendeu muito bem o chamado Blast Processing da Sega (elemento que talvez nunca saibamos ao certo se realmente existiu de fato).

Muitos quilômetros percorridos depois – e inclua na conta incontáveis saltos vertiginosos e loopings dos mais diferentes formatos – a série estrelada por Sonic e sua turma já passou por praticamente todas as plataformas até chegar aos dias de hoje. Há quem celebre a longevidade do personagem, bem como quem acredite que tudo só vai ficando pior e mais desgastado a cada novo título lançado. Sendo justos, temos razões para não julgar a nenhum destes dois tipos de pensamento.

Agora, após dezenas de jogos em 3D com os mais mirabolantes personagens que possamos imaginar, a Sega prepara um retorno às origens dos anos 1990 com o aguardado Sonic Mania. Muitos acreditam que, se este título não trouxer de

Na imagem acima, desenhos conceituais da criação de Sonic. Abaixo, The Jungle, uma das fases mais marcantes do Master System

volta o alarde perdido à tantos anos, talvez seja o momento de abandonar de vez estas raízes (e até mesmo a própria Sega acredita nisso). Porém para nós, retrogamers inveterados, não há porquê apostarmos todas as nossas fichas em um futuro incerto: sempre temos os bons e velhos clássicos para os quais podemos retornar!

Desta forma, o Jogo Véio preparou um especial que tem como objetivo nos lembrar de toda a majestade do Sonic, muitos anos antes deste transformar-se numa sombra da popularidade que um dia teve. Revisitaremos os quatro jogos originais para o Mega Drive que tanto nos marcaram tão positivamente, e que tantas locações e horas de divertimento nos proporcionaram.

Será que o futuro ainda reserva algum gás renovado ao nosso veterano mascote? Ou terá chegado o momento da franquia focar-se em um público mais jovem? A tais questionamentos ainda não podemos dar respostas, apenas nos resta imaginar. Mas o que sabemos com toda a certeza é que, se depender de seu incrível e respeitável legado, Sonic, Tails, Knuckes e até o mau-caráter do Dr. Robotnik (Eggman é uma ova!) viverão para sempre!

QUEM É SONIC? OS INGREDIENTES DE UM VELOZ HERÓI AZUL

Verdade seja dita: quando foi lançado, pouco se pensou sobre o background de Sonic como um personagem completo. Era natural naquela época que tais personagens fossem criados especialmente para seus jogos, e que jamais fossem muito desenvolvidos após isto. Exemplos destes casos não faltam – e nosso ouriço azul super--sônico de espírito heróico encaixou-se entre estes no início de seus dias de aventura.

Colhendo e reunindo-se todo o material lançado oficialmente pela Sega ao longo dos anos, podemos traçar um perfil de Sonic da seguinte forma: um errante que "como o próprio vento" vai onde quer e vive da forma que deseja, transformando sua vida em uma série de aventuras. Ele abomina e combate qualquer forma de opressão ou aprisionamento, e deseja somente a liberdade a todos os seres do bem – exatamente por isso embarca em uma cruzada contra o diabólico Robotnik, que planeja escravizar inocentes e fazer deles seus escravos robóticos.

As principais qualidades do herói são sua honestidade, lealdade para com seus amigos e seu compromisso com as promessas que faz. Sua energia e bravura combinadas criam a química perfeita para que seja sempre ele o primeiro a cair de cabeça em uma aventura para ajudar inocentes em perigo. Contudo, o azulzinho aqui também é bastante centrado em seus objetivos, o que faz dele um tanto quanto frio, rude e explosivo quando diante de uma situação de risco. Sua impaciência com a inércia é latente até dentro do jogo – experimente deixar Sonic sem qualquer comando por alguns segundos pra ver o quanto ele lhe encara de volta com aquela "ternura" em seus olhos...

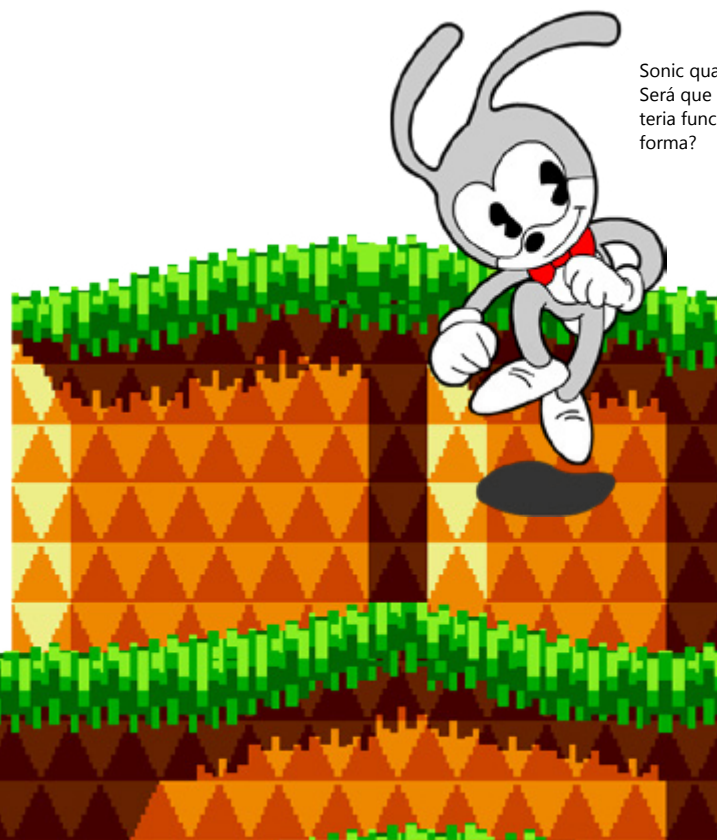
Com os amigos, o personagem tem características bem distintas: ele "adotou" o jovem Tails como seu melhor amigo e protegido, ensinando--o sobre a vida quando ninguém mais faria isto por ele. Embora tenha tido uma ferrenha rivalidade com Knuckes, esta tornou--se mais amena e nos títulos atuais ambos mostram--se bons amigos. Mas se há alguém que consegue gelar o sangue do ouriço é Amy Rose (apresentada em Sonic CD), de quem vive fugindo de investidas amorosas e propostas de casamento!

A trupe antiga reunida, com direito a inimigo virando aliado. Já não vimos isso em outros lugares?

Enquanto a Sega buscava criar e emplacar uma série emblemática que pudesse competir com a saga Super Mario da concorrente Nintendo, também havia o grande interesse da empresa em lançar um novo mascote mais icônico que Alex Kidd (do Master System, que no Mega também passou com o jogo Alex Kidd in the Enchanted Castle). Neste primeiro momento, uma equipe interna de criação conhecida na época como Sega AM8, iniciou pesquisas para chegar a este objetivo, criando diversos esboços de ideias que pudessem assumir o importante posto de mascote.

Dentre estas ideias, vimos a criação de um tatu cartunizado (que muito mais tarde ingressaria na turma de Sonic como Mighty, the Armadillo), um cãozinho, um estranho velhote de pijamas (que daria a idéia inicial do Dr. Robotnik mais adiante), e um coelho que teria a habilidade de coletar itens e interagir com objetos usando suas longas orelhas. Após todas estas idéias serem recusadas, o incomum ouriço espetado desenhado por Naoto Ohshima – que inicialmente foi apelidado como "Mr. Needlemouse" (algo como "Sr. Camundongo-Agulha") – acabou ganhado a disputa de melhor ideia para mascote, e logo começou a ser desenvolvido pelo repaginado Sonic Team – novo nome da divisão antes chamada "AM8".

Sobre as referências que influenciaram decisivamente no desenho definitivo de Sonic: a coloração azul foi escolhida para combinar com a pigmentação do logotipo da Sega, enquanto que o formato de seus sapatos foi inspirado em um par de calçados do inesquecível "Rei do Pop", Michael Jackson. O vermelho neles acompanhado da fivela teria sido – acredite ou não – uma referência ao bom velhinho Papai Noel (até hoje enormemente adorado pelas crianças européias e, principalmente, norte-americanas), bem como também contou com outra influência de Jackson: o "BAD" escrito em vermelho na capa de seu álbum homônimo, lançado em 1987. Pois é, Jackson tem mais a ver com Sonic do que muitos imaginam!

Por decisão de Yuji Naka (chefe da Sonic Team até o ano de 2006), Sonic não pode nadar em seus jogos clássicos – isto porque o programador acreditava erroneamente que ouriços não sabiam nadar. Sabe aquele desespero nas fases em baixo d'água? Agora você já sabe a quem culpar...

Sonic quase foi um coelho! Será que o personagem teria funcionado dessa forma?

SONIC THE HEDGEHOG 1991

Lançado em 23 de junho de 1991 na América do Norte, Europa e Austrália e em 26 de julho no Japão, Sonic The Hedgehog tinha grandes ambições desde o início. Sua produção iniciou-se em 1990, com a Sega ordenando à sua equipe de criação que bolassem um título forte e que apresentasse uma nova mascote para a companhia. Embora tenha sido criado para rivalizar com o Mario da Nintendo, é dito que a inspiração para muitos aspectos técnicos de Sonic tenha vindo também de outras criações de Shigeru Miyamoto – pai não apenas do Mario, como também da franquia Legend of Zelda.

O jogo teve uma ótima aceitação principalmente no Ocidente, território no qual a Nintendo já começava a brigar mais de "igual para igual" com a Sega. Com gráficos coloridos, trilha sonora empolgante e variada, controles precisos e extremamente simples (tratava-se apenas de pular e girar) e nível de dificuldade na medida, Sonic contava com todos os elementos para tornar-se um sucesso. Unindo-se isto tudo à um herói e vilão carismáticos, a fórmula estava pronta – e o público a comprou de bom grado.

No topo da página, as capas japonesa e americana de Sonic The Hedgehog. Acima, rascunhos da concepção de Green Hill Zone

Sonic e o Blast Processing

Para alavancar ainda mais o lançamento de sua nova aposta, a Sega passou a fazer uma forte propaganda da velocidade apresentada no cartucho – elemento que batizaram de “Blast Processing”. Tal termo referia-se à velocidade do processamento (clock da CPU) do Mega Drive (Genesis lá fora), que comparativamente apresenta 7.67 MHz graças ao seu Motorola 68000, contra 3.58 MHz do Ricoh 5A22 de seu principal rival, o SNES. Desta forma, muitas propagandas utilizavam o Sonic como símbolo de toda esta potência extra, o que de fato ajudou o Mega a vender bem mais unidades, principalmente nos Estados Unidos.

No site do Jogo Véio, nós já falamos extensivamente sobre este inesquecível sucesso da Sega, destrinchando-o ponto a ponto – não se esqueça de dar um pulo por lá e conferir a matéria!

AS FASES

Green Hill Zone

Marble Zone

Spring Yard Zone

Labyrinth Zone

Star Light Zone

Scrap Brain Zone

Final Zone

SONIC THE HEDGEHOG 2 1992

Após o grande sucesso que o abre-alas da franquia obteve – e consequente consolidação do Sonic como a mais nova e forte mascote representante da empresa – a Sega não perdeu tempo ao trazer aos nossos Mega Drives a continuação, Sonic the Hedgehog 2, já em 24 de novembro de 1992. Como a fórmula ainda estava nova em folha e o impacto do primeiro era fortemente sentido no mercado, logicamente que a empresa não precisou mexer tanto assim na panela para misturar a segunda poção mágica.

Mesmo trazendo a mesma qualidade gráfica e sonora, Sonic 2 levou ainda mais atributos à mesa: os novos cenários apresentam ainda mais vivacidade, variedade e movimento, bem como ainda tivemos a inclusão de um personagem extra que tornaria-se, ao lado de Sonic, um símbolo para a franquia: Tails, uma jovem raposinha de duas caudas que passava a ocupar o posto de protegido e companheiro do ouriço azul dali em diante. A chegada de Tails permitiu que a franquia em ascensão estreasse naquele momento um novo e importantíssimo elemento: o multiplayer.

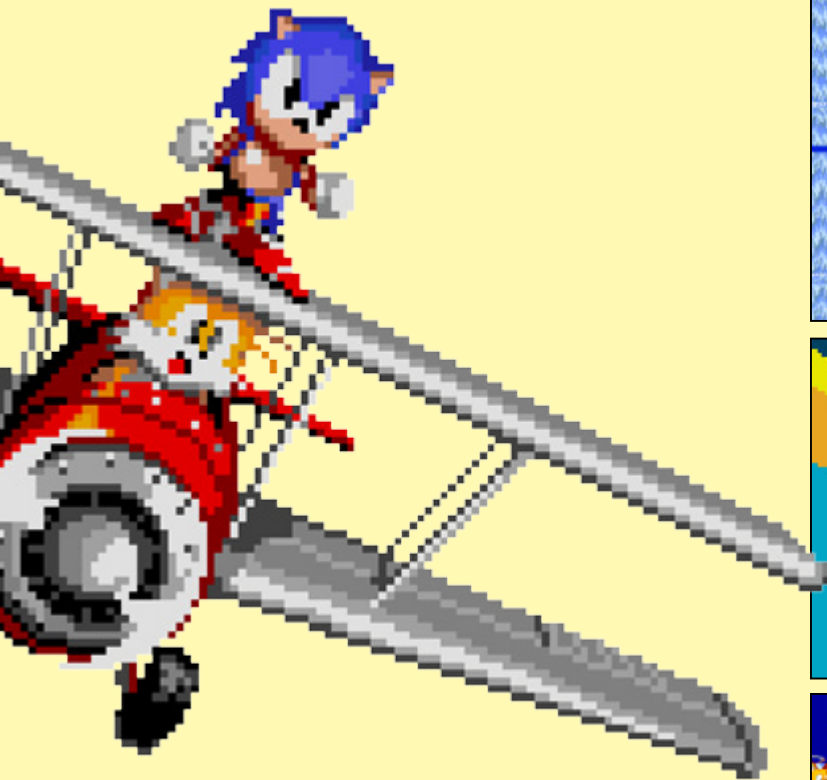
Sonic Wars: O Robotnik contra-ataca!

Após ser derrotado no primeiro jogo, o maligno Dr. Robotnik não desistira de suas ambições de dominação mundial. Ele agora planejava reunir as Esmeraldas do Caos para fortalecer uma nova e titânica estação espacial – a Death Egg (literalmente "Ovo da Morte", paródia à Estrela da Morte vista na saga Star Wars) – além de expandir ainda mais sua operação de captura e robotização dos inocentes animais selvagens.

Descobrindo que o vilão ainda estava na ativa, Sonic parte uma vez mais para lhe frustrar os planos. Porém, enquanto dirige-se para a nova aventura, o ouriço logo percebe que está sendo perseguido. Estranhando o fato, ele então aumenta ainda mais sua velocidade para despistar seja lá qual fosse a misteriosa figura – mas a raposa de duas caudas começa a gira-las como uma turbina de avião, e logo consegue alcançar o surpreso Sonic.

O herói finalmente resolve descobrir de quem se tratava a estranha figura, que acaba por apresentar-se como o simpático Miles Prower, mais conhecido por seu apelido "Tails". Jovem e órfão, ele sempre viu no ouriço super-sônico um ídolo e logo se oferece para ajudá-lo em sua luta contra o mal. A proposta é aceita por Sonic, fazendo nascer naquele momento uma icônica e inseparável aliança de amizade que perduraria ate hoje.

Mais uma vez, a capa japonesa dá um banho na versão pseudo-realista ocidental

A segunda aventura do ouriço trouxe diversas inovações para a série. Ao lado temos o Multiplayer Mode, o saudoso bônus em formato de half-pipe, além da transformação misteriosa de Sonic em sua versão Super

Muito prazer: Tails, seu segundo jogador!

Além de um modo de competição propriamente dito com tela dividida (onde um jogador controla Sonic e o outro, seu camarada Tails), em Sonic the Hedgehog 2 o segundo jogador também podia controlar Tails nas fases do jogo normal. Desta forma, o ajudante pode auxiliar o primeiro jogador no comando de Sonic a passar por desafios mais facilmente, uma vez que a raposinha tem vidas infinitas (pode morrer a vontade que ele logo retorna voando). Tínhamos aqui verdadeiramente um modo de história cooperativo... Ainda que um tanto limitado.

Outra grande inovação foram os estágios bônus, que agora contavam com gráficos exclusivos e bem diferentes do jogo principal: a ação agora rola em uma espécie de tobogã infinito e cheio de curvas e descidas vertiginosas, onde Sonic e Tails (novamente podendo ser comandado pelo segundo joystick) devem recolher anéis dourados na quantidade exigida pelo jogo etapa por etapa. Ao final de cada fase especial bem-sucedida, pode-se coletar uma das sete preciosas Esmeraldas do Caos. Lembra-se delas?

Esmeraldas Caóticas: o nascimento do Super Sonic

As boas e velhas Esmeraldas do Caos ("Chaos Emeralds" no original) estavam de volta à trama, mas agora possuindo um papel muito mais importante e prestigiado na história. Se no primeiro título elas eram somente a chave para o melhor final da aventura, nesta continuação passava a ser tarefa muito mais atraente coletar todas elas já que, após reunidas, o heróico Sonic ganha poderes fenomenais na forma do lendário Super Sayajin... Opa! Corrigindo: Super Sonic! Qualquer semelhança é mera coincidência...

Nesta forma especial, Sonic torna-se dourado e sua cabeleira fica toda eriçada – exatamente como os alienígenas lutadores de Akira Toriyama. O Super Sonic é invencível à armadilhas de espinhos e disparos, à lava e fogo, destrói inimigos e causa danos às maquinas pilotadas por Robotnik somente tocando nestes, além de saltar e correr muito mais rápido que em sua forma normal. O ponto negativo é que o poder dura por tempo limitado: cada argola no contador representa 1 segundo de transformação, então tenha sempre certeza de coletar a maior quantidade possível! E jamais se esqueça que abismos e afogamentos não estão inclusos nesta apólice de seguro.

Finalmente, nos calcanhares da Nintendo

Sonic 2 ajudou de forma decisiva a Sega a alcançar a Nintendo na mitológica Guerra dos 16-bit, efetivamente dando início ao "conflito" naquele início dos anos 1990. Com este jogo, a empresa chegou a ultrapassar a "Big N" na América do Norte, emparelhar com a rival no mercado europeu e finalmente surgir em seu retrovisor no amplamente dominado território japonês. Em nosso país, o jogo chegou pela Tec Toy com grandes pompas, também acompanhado o modelo Mega Drive III em um pacote especial que muitos brasileiros adquiriram.

Pode-se dizer que, após Sonic the Hedgehog 2, a Sega finalmente havia alcançado o patamar de disputa que tanto almejara... Era então chegado o momento de saber: o que mais o mascote super-sônico tinha a oferecer?

AS FASES

Emerald Hill Zone

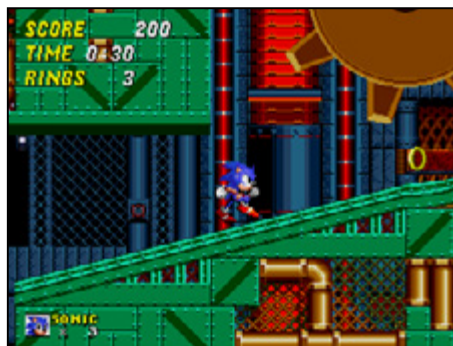
Chemical Plant Zone

Aquatic Ruin Zone

Casino Night Zone

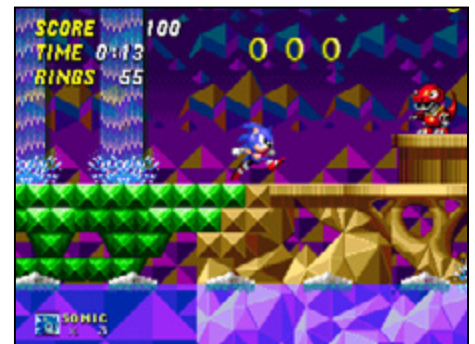
Hill Top Zone

Mystic Cave Zone

Oil Ocean Zone

Metropolis Zone

Wing Fortress Zone

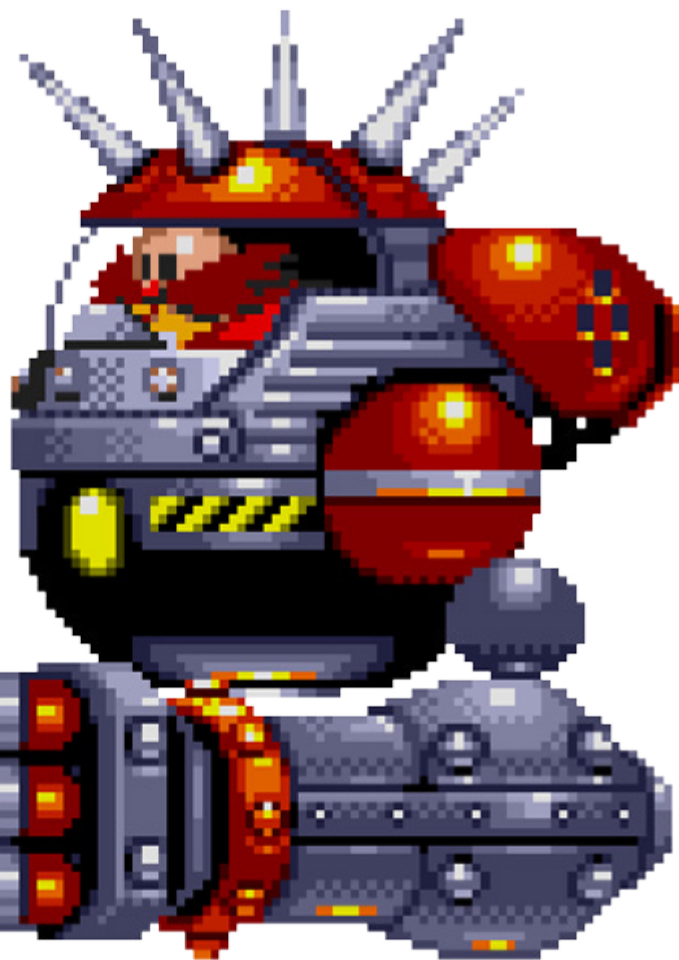
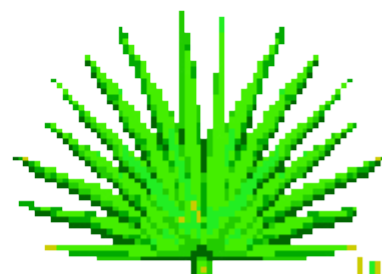
Sky Chase Zone

Death Egg Zone

Extra: Hidden Palace Zone

SONIC THE HEDGEHOG 3 1994

Sabendo que não poderia lançar um terceiro título sem antes preparar algo realmente novo e ainda mais atraente, a Sega somente lançou Sonic the Hedgehog 3 – continuação direta do segundo jogo que dá continuidade a saga – em 2 de fevereiro de 1994. Mas a espera um pouco mais atenuada valeu a pena aos fãs da franquia, que ansiosos já alcançavam a casa dos milhões.

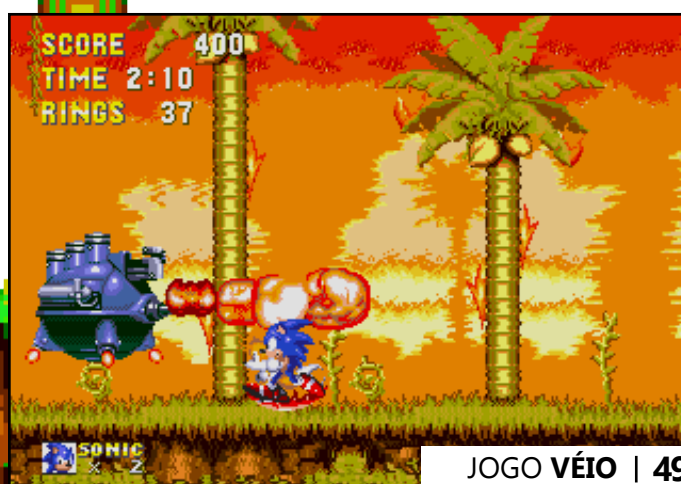
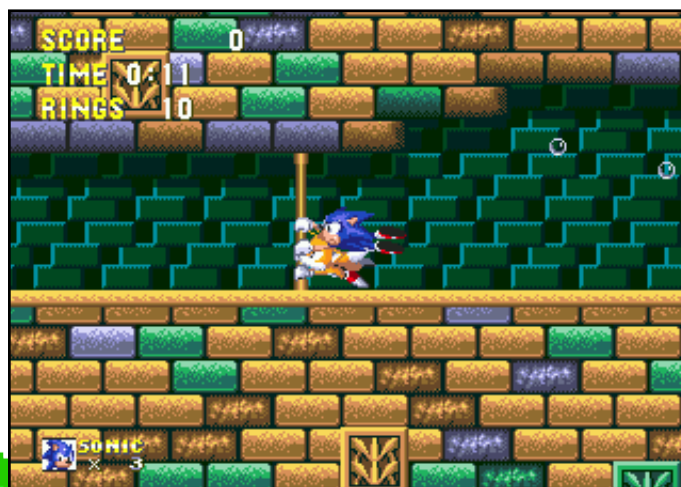
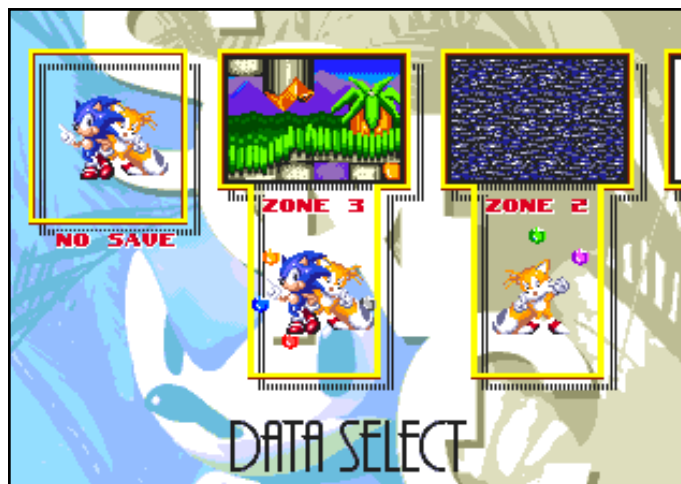
Sonic 3 veio detonando com melhorias gráficas bem aparentes em um modelo novo e mais detalhado para Sonic e Tails, design remodelado dos monitores de itens, estágios ainda mais ricos em cores e elementos diversificados, efeitos especiais impressionantes e animações mais naturais. É clara a diferença entre os dois primeiros títulos deste terceiro: a Sega caprichou de verdade neste cartucho! A trama adiciona mais um capítulo ao eterno conflito do bem contra o mal – e, de quebra, trouxe mais um personagem que tornaria-se muito famoso.

Para inovar de vez, a Sega finalmente incluía neste terceiro título uma bateria interna aos moldes de Ayrton Senna's Super Monaco GP II. Com isso, podíamos gravar partidas e seguir em nosso progresso pelo jogo posteriormente. Que mamata era esta para os 16-bit, não?

No topo da página, mais uma vez a comparação entre as capas japonesa e americana de Sonic 3. Acima, mais uma das engenhocas loucas de Robotnik

Knuckles, o "Sonic vermelho" do mal

Após ser derrotado por Sonic e Tails em sua estação espacial Death Egg, o Dr. Robotnik acaba sendo obrigado a fazer um pouso forçado na misteriosa ilha flutuante conhecida como Angel Island. Sabendo que o bigodudo não desistiria tão fácil de suas ambições malignas, a dupla de heróis parte para encontrar o vilão em sua nave avariada.

De fato, o cientista planeja uma desforra contra Sonic enquanto faz reparos em sua estação destruída, quando é inesperadamente confrontado por Knuckles, o último sobrevivente de uma espécie de equidnas que atuavam como os guardiões da Master Emerald – uma enorme Esmeralda do Caos responsável pela habilidade de levitação de toda a ilha. O ardiloso Robotnik logo consegue fazer com que Knuckles pense não ser ele o invasor mal-intencionado, e sim Sonic e Tails, que estão vindo em seu encalço. O equidna então passa a ver a dupla de heróis como os intrusos indesejados.

Assim que alcança a ilha, Sonic – que então tinha todas as Esmeraldas do Caos em seu poder – é emboscado por Knuckles e tem as jóias místicas roubadas. Nosso herói vê-se novamente sem qualquer super-poder, e agora precisa não só encontrar o Dr. Robotnik e impedir-lhe de recuperar sua base do mal, como também tem de lidar com o ferrenho e inconveniente protetor de Angel Island, que desconhece o fato de estar lutando contra os mocinhos da história.

Em Sonic 3 já era possível salvar o progresso do seu jogo. Mas essa não foi a única grande inovação, já que houve uma melhora considerável tanto na parte gráfica quanto sonora

O que há de novo na ilha paradisíaca

Além dos novos gráficos repaginados mais detalhados e uma parte sonora incrementada com novos efeitos e mais nitidez , é claro que Sonic the Hedgehog 3 tinha de acompanhar mais algumas coisinhas – uma delas é a opção de controlarmos Tails como protagonista ao invés do ouriço super--sônico. De fato, logo de início, o jogo lhe pedirá que opte por um dentre três modos: controlar Sonic, controlar Tails ou ambos de uma só vez. Esta última opção é a que iguala-se com a mecânica de jogo vista em Sonic 2, com Tails podendo ser controlado a qualquer momento por um segundo jogador.

Porém, aqui há ainda mais vantagens em ter-se de fato alguém no comando da raposinha: em Sonic 3, Tails pode nadar (algo que Sonic ainda não havia aprendido a fazer) e também voar por curtos períodos – e ainda carregar Sonic consigo, ajudando-o a transpor obstáculos. Tremendo trabalho de equipe!

Nos estágios de bônus, novas surpresas foram implementadas: agora temos nada menos que dois tipos destes. No primeiro – que é acessado após coletar-se 50 argolas e ativar um poste de marcação de tela – temos uma daquelas máquinas parecidas com a que vemos nas padarias que liberam chicletes ao se colocar moedas. O objetivo e quicar nas paredes e chegar até a alavanca do dispositivo, assim fazendo uma esfera contendo um power-up ser liberada para a coleta. A festa acaba quando caímos pelo túnel, o que acaba ocorrendo cedo ou tarde. Nestes estágios, não era possível adquirir nenhuma Esmeralda do Caos – isto era prêmio do segundo tipo de fase bônus...

Esta outra não é tão fácil de se acessar: o jogador precisa encontrar alguma passagem secreta pelo estágio que leve à uma sala oculta com uma argola gigante. Uma vez encontrada, basta saltar nela e uma nova tela, uma vez mais diferente das anteriores e apresentando uma mecânica à parte do restante do jogo, se iniciava. Desta vez valendo a Esmeralda!

Neste novo estágio, Sonic (ou Tails) precisa movimentar-se por uma espécie de tabuleiro quadriculado coletando todas as esferas azuis que conseguir. Um contador no canto superior esquerdo da tela mostra quantas destas ainda restam para serem pegas antes da Esmeralda ser adquirida. Tocar nas esferas brancas com estrelinhas vermelhas é cartão vermelho – você é expulso do estágio com uma mão na frente e outra atrás! Ao coletar-se todas as jóias, o poder de transformar-se em Super--Sonic é readquirido, e tudo fica bem mais fácil.

Voar, voar, subir, subir...

Logo nos primeiros dias de lançamento, Sonic the Hedgehog 3 vendeu nada menos que 1 milhão e 20 mil cartuchos. Já na época desta marca, o primeiro Sonic batia a casa das 15 milhões de unidades vendidas. Não havia dúvidas: o mascote estava fazendo um sucesso astronômico, com uma popularidade que mais lembrava mesmo a música do Biafra.

A crítica também adorou as inovações trazidas pela continuação, sentindo que a Sega estava mesmo se esmerando para trazer sempre um jogo que superasse seu antecessor. Mas o que mais havia para superar após três grandes títulos numerados?

Bem, que tal o cartucho mais inovador e bizarro da historia do Mega Drive?

AS FASES

Angel Island Zone

Hydrocity Zone

Marble Garden Zone

Carnival Night Zone

IceCap Zone

Launch Base Zone

SONIC & KNUCKLES 1994

Logo após o lançamento de Sonic the Hedgehog 2 em 1992, a Sega imediatamente iniciou o desenvolvimento do terceiro título. Originalmente, Sonic 3 deveria ter sido ainda mais grandioso e completo, com a adição de um modo de jogo com o novo personagem Knuckles. Porém, restrições de tempo obrigaram a Sega a dividir o jogo em dois: um tornou-se Sonic the Hedgehog 3, e o outro viria um pouco mais adiante como algo tido como revolucionário.

Em 18 de outubro de 1994 – meses depois da chegada do terceiro jogo numerado – era apresentado o inovador Sonic & Knuckles: título que apresenta uma tecnologia batizada de "lock-on", que poucos na época entenderam logo de cara. Explica-se: tal tecnologia lhe permitia jogar a aventura original já embutida, além de conectar em um slot localizado na parte superior deste cartucho outros como o de Sonic 2 ou Sonic 3, adicionando-se conteúdo inédito à estes jogos passados. E como diabos isto funcionava?

Sonic 2 & 3 – segundo o evangelho de Knuckles

Ao acoplar-se um destes títulos antecessores ao Sonic & Knuckles, o jogador pode desfrutar dos jogos originais com a adição do personagem Knuckles – o que significa que o equidna passa a ser opção jogável nas aventuras pregressas. Pode não parecer tão impressionante à primeira vista, mas isto logo muda de figura quando aprendemos que o vermelhinho pode planar por grandes distâncias e escalar paredes. É realmente muito divertido buscar novas áreas em seu título Sonic favorito controlando Knuckles, com tal elemento renovando por completo as aventuras-base.

Em conjunto com o Sonic 2, temos a já citada possibilidade de jogarmos com Knuckles e descobrirmos pontos completamente novos em cada área. Não muito mais além disso pode ser notado (não que tal nova funcionalidade já não seja o bastante), contudo vale lembrar que o modo para dois jogadores natural do cartucho original fica bloqueado enquanto ambos os jogos estiverem trabalhando acoplados.

Já em Sonic 3, as funcionalidades extras concedidas por Sonic 3 & Knuckles – além do uso de Knuckles e todas as características que tal modo trazia – incluem a possibilidade de coletar-se Super Esmeraldas, o que destrava novas Hiper-Formas para Sonic e Knuckles, além de uma Super-Forma para Tails. Alguns chefões de fase também podem apresentar características diferentes, e ainda temos um novo final possível (o qual, é claro, não vamos contar!). As opções de salvamento na bateria interna também são melhoradas, o que completa o pacote.

Sonic & Knuckles foi revolucionário! Ao acoplar o cartucho nas versões anteriores, era possível rejogar os clássicos com Knuckles. A imagem abaixo é de uma campanha publicitária veiculada nas revistas de videogame da época

Ao lado, telas dos jogos com Knuckles como protagonista. As habilidades de planar e escalar paredes elevaram a exploração das fases a um outro nível

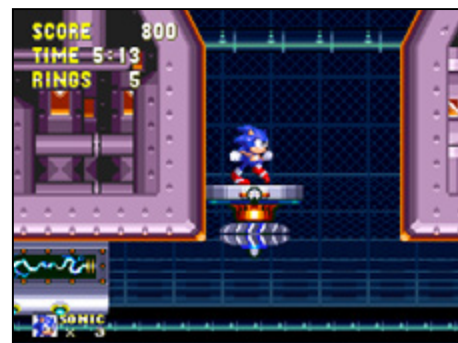
O outro lado da mesma moeda

Sobre a história que acompanhamos no cartucho-base de Sonic & Knuckles, temos aqui a possibilidade de vermos o lado do equidna durante os acontecimentos mostrados em Sonic the Hedgehog 3. No comando de Knuckles, passamos praticamente pelas mesmas áreas vistas por Sonic/Tails, mas em alguns casos visitando trechos diferentes. Além disso, as já citadas habilidades de vôo e escalagem do novo personagem abrem muitas novas possibilidades de exploração.

A aventura de Knuckles o coloca diretamente contra o inimigo Mecha Sonic – o clone maligno do herói construído por Robotnick e apresentado em Sonic 2 – no duelo final. Já as andanças de Sonic revelam alguns eventos que seguiram a destruição completa da fortaleza aérea do vilanesco Robotnick, após as cortinas se fecharem em Sonic 3. O destino de Angel Island é diretamente decidido pelas Esmeraldas do Caos: não coletar todas antes do desfecho vai brindá-lo com um final nada feliz... Portanto mãos à obra!

Se você jogou todos os antecessores, Sonic & Knuckles trata-se de um espetáculo final que fã nenhum pode deixar de conferir. Amarrando pontas e levando novidades aos títulos passados, até hoje este estranhíssimo cartucho de encaixe no topo é um elemento-chave na coleção de qualquer bom entusiasta do querido Mega Drive.

AS FASES

Mushroom Hill Zone

Flying Battery Zone

Sandopolis Zone

Lava Reef Zone

Hidden Palace Zone

Sky Sanctuary Zone

Death Egg Zone

The Doomsday Zone

Às vezes, na busca pela melhor opção de vídeo, principalmente em sua forma analógica, fechamos nossos olhos para algumas alternativas e nos focamos apenas em um único caminho. Buscamos a top, a melhor, a master race. Assim, podemos até deixar passar algumas coisas que poderiam nos atender de forma bacana a uma fração do custo. Será que essa busca infinita pelo melhor é saudável, ou devemos ficar de olhos abertos para as posições mais baixas do pódio?

Pelo poder da difusão da informação, todo mundo que guarde o mínimo de interesse neste assunto já deve ter ouvido falar que a melhor escolha na hora de conectar um game antigo a uma TV (seja uma CRT ou moderna digital) é o famoso **RGB**. Contudo, hoje queria descer um degrau e falar um pouco sobre uma fonte igualmente difundida – praticamente o nosso RGB – que até hoje é comumente disponibilizada nas TVs comercializadas por aqui. Sim, estou falando do nosso querido **vídeo componente**!

Qualidade com custo mais baixo

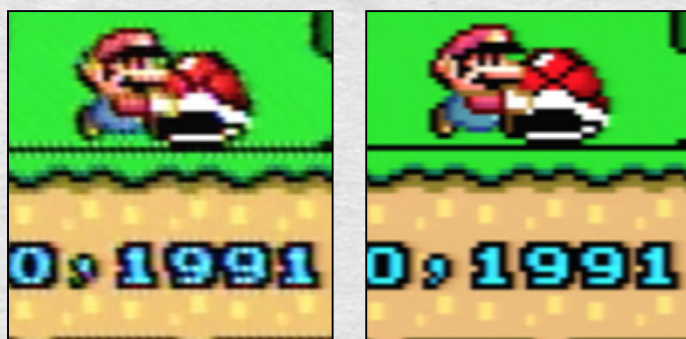
Vídeo componente é um tipo de sinal de vídeo, e ganhou esse nome por dividir-se em componentes diferentes, no caso, três: **Azul:** Pb (sinal analógico) e Cb (sinal digital); **Vermelho:** Pr (sinal analógico), Cr (sinal digital) e, por último, **Luminância:** Y (sinais analógico e digital).

Vem daí o termo YPbPr, que na verdade são representações do espaço de cores YUV, que é diferente do RGB.

YUV trabalha com componentes separados de luz e cor, enquanto o RGB trabalha com as cores primárias. Os aparelhos que geram o vídeo, como Videogames e DVD Players, processam as informações de maneiras diferentes, e na maioria das vezes podem oferecer mais de uma maneira de ligar o vídeo já processado a uma tela.

Vídeo composto, por exemplo, é o mais comum, e ao misturar os sinais citados acima, acaba introduzindo degradação à imagem.

Por outro lado, o vídeo componente faz a separação dos sinais já processados pelos aparelhos, oferecendo uma qualidade de imagem superior, e um nível de degradação muito menor que os sinais compostos.

Fora isso, há também uma melhor definição de cores, capacidade de exibir sinais progressivos e entrelaçados em resoluções de até 1080P. Aqui no Brasil, por questões de marketing, o sinal foi limitado a apenas 1080i.

D H – YouTube

No topo, uma representação dos cabos de vídeo componente. Nas imagens logo abaixo, comparações da qualidade de imagem entre os sinais composto e componente, respectivamente à esquerda e direita das imagens

Por mais incrível que pareça, o tipo de sinais que são usados hoje pelo vídeo componente, existem desde a década de 1950.

Seu surgimento veio com a necessidade de um sinal que carregasse cores (sim, até então as TVs coloridas eram novidade) de uma maneira mais enxuta que o RGB (que por ter mais variáveis se tornava mais extenso para transmissão), e que também pudesse ser "entendido" por TVs preto e branco, grande maioria naquela época (que não interpretavam o sinal RGB). Assim, nasceu o **analog encoding**, que separava a luminosidade (Y) e o sinal de cor (U) e (V).

- **Sinal Y** carrega aproximadamente, 30% de vermelho, 59% de verde e 11% de azul, e sai pelo plug RCA verde.
- **Sinal U** é calculado subtraindo-se "Y" do sinal "B" (azul do RGB) e multiplicando-o por um fator igual a 0,492. Sai pelo plug RCA azul.
- **Sinal V** é calculado subtraindo-se "Y" do sinal "R" (vermelho do RGB) e multiplicando-o por um fator igual a 0,877. Sai pelo plug RCA vermelho.

Há muitos debates sobre o resultado final na tela da imagem componente ser igual a imagem gerada pelo RGB, mas isso pode variar muito, dependendo dos aparelhos e da tela propriamente dita, mas com certeza o vídeo componente é uma maneira eficaz para extrair imagens de alta qualidade, e como nosso interesse aqui são games, consoles que possuem essa opção como, Playstation 2, Xbox, GameCube e WII estes cabos devem ser levados em consideração na hora de pensar em seu setup.

Screenshot de Mario Kart Double Dash (Game Cube), rodando em 480P com cabo componente.

Consoles como o Wii e o PS2 têm opções de cabos componente para quem quer uma imagem mais vibrante, sem mexer muito no orçamento

SONIC THE HEDGEHOG (MEGA)

SELEÇÃO DE FASES

Na tela título, faça a seguinte sequência: cima, baixo, esquerda direita. Você ouvirá o som de uma argola como confirmação. Aí é só segurar o botão A e apertar o Start!

MEGA MAN 7 (SNES)

PASSWORD

6853 5646 1241 7515 - Última fase, com todos os equips

MÚSICA SECRETA

Quando for entrar na fase de Shade Man, segure o botão B e depois pressione o START para entrar na fase. No lugar da música tradicional, você vai ouvir o tema de Ghouls N' Ghosts. Mas só vale se você ainda não o tiver derrotado, ok?

SONIC THE HEDGEHOG 2 (MEGA)

SELEÇÃO DE FASES

Entre na tela de Sound Test e digite a seguinte sequência, ouvindo pelo menos um trecho de cada uma das faixas: 19, 65, 09, 17. Em seguida, pressione o botão A + Start, e quando surgirem o Sonic e o Tails no logo, aperte A + Start mais uma vez. Com isso, você será levado diretamente para a tela de seleção de fases.

SUPER SONIC

Após o truque acima, volte para a tela de Sound Test e toque, na sequência, as faixas 04, 01, 02 e 06. Agora, basta entrar em qualquer fase, pegar cinquenta argolas e pular, para ver a transformação.

TRUQUE DAS MIL FACES

De volta à tela de Sound Test, faça a última sequência: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 e 04. Com isso, você agora pode se transformar em qualquer item, inclusive em inimigos e argolas. Quer virar Super Sonic com facilidade? Faça um monte de argolas na tela!

BIKER MICE FROM MARS (SNES)

PASSWORDS

Comece com tudo no máximo, com os seguintes corredores:

VINNIE

MODO

THROTTLE

KARBUNKLE

GREASE PIT

DIFICULDADE EXTRA-HARD

Na tela título, use o controle 2 e digite: Cima, X, Esquerda, Y, Baixo, B, Direita, A, Cima, X